**Декомпозиция плана разработки**

Методология SCRUM

Спринт: 2 недели

Задачи спринтов:

1. Реализация основных экранов приложения, игра: один к одному
2. Реализация второстепенного фунционала (удаление, редактирование, бизнес-логика), отображение резульатов, игра: подбери категорию, мобильный фунционал
3. Реализация компонентов levelBar, timeBar, игра: собери в ряд, мобильный фунционал
4. Реализация игра: вставка слов, дополнительный функционал по рекордам
5. Дополнительный функционал

Перед первым спринтом:

* Webpack bundle, который собирается
* Экран App из фигмы
* По кликам происходит console.log
* Правила линтеров
* Подключенный и работающий Redux

|  |  |
| --- | --- |
| Неделя | Задачи |
| (спринт 1) | Верстка компонента карточка  Верстка основного экрана игры createGame/StartScreen  Верстка экрана App  Верстка карточки игры/раунда  Реализация экранов игр и раундов: createGame/StartScreen, createGame/StartGameCreate |
| (спринт 2) | Создание игры: createGame/Modal  Drag&Drop  Интерактивный вход в игру  Реализация компонентов: levelBar, timeBar  Реализация пользовательского прохождения игры Один к Одному playGame/GameRound1, с проверкой результата и завершением игры  Реализация компонента playGame/game |
| (спринт 3) | Верстка окна Results  Реализация 4-ех окон: App / ConnectToGame  Реализация механики старта игры: createGame/StartGame  Начала работы над  преподавательской частью игры один к одному: createGame/Round1, появление пустых карточек при создании |
| (спринт 4) | Подсвечивание фиолетовым запущенной игры, невозможность редактирования раунда, пока игра запущена  Создание раунда: createGame/CreateRound  Отображение созданных раундов: createGame/Rounds  Заполнение и сохранение игры Один к Одному: createGame/Round1/Add  Удаление пары: createGame/Round1/DeletePair |
| (спринт 5) | Редактирование игры и раунда  Удаление игры и раунда  Остановка игры |
| (спринт 6) | Отображение данных в окне Results, сортировка по классу и по баллам  Реализация игры: Побери Категорию  Мобильный функционал двух игр: Один к одному и подбери категорию |
| (спринт 7) | Начало реализации: Собери в ряд, редактирование у преподавателя  Дополнительный функционал |
| (спринт 8) | Реализация преподавательского функционалы игры: Вставка слов  Реализация игры: Собери в ряд  Мобильный функционал: Собери в ряд  Дополнительный функционал |
| (спринт 9) | Пользовательское прохождение игры: Вставка слов  Мобильный функционал: Вставка слов  Дополнительный функционал |
| (спринт 10) | Дополнительный функционал |